

PCM ADVANCE

全港 No.1 優質數碼生活雜誌

GEARS?

Canon Hack Development Kit
DC 解放專業功能



Pioneer BDP-450
越獄挑戰
萬用格式!

ISSUE

1017
22 / 01 / 2013

www.pcmarket.com
一書兩帶 / 逢星期二出版 / HKS



電腦廣場 PC Market



▶ 睇戲打機 • 一部到位 ◀

ANDROID TV BOX



機能
大比試

COVER STORY



用Skype?
SN 完全取替役



候選產品
投票始動

8,000-10,000mAh
大容量外置充電器



選購技



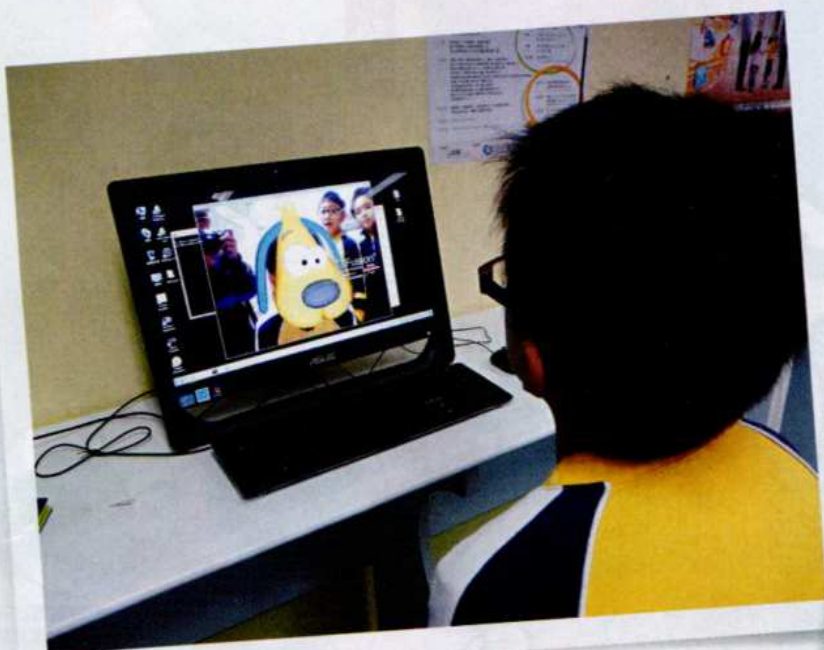
全高清影音搭載

Origin
Eon-17s



學生自製學習遊戲 體感互動教學

Kinect原先是應用於Xbox 360主機的設備，讓玩家不需要用手掣，用身體或手勢來操作Xbox 360和其遊戲。不過，香港亦有學校使用Kinect和電腦攝錄器，製作體感學習遊戲，令學生能邊學邊玩，享受科技帶來的嶄新學習體驗。



港澳信義會小學由上年已逐步推行體感遊戲教學，今個學期正式開始使用。電腦科主任程志祥老師表示：「整個預備時間歷時一年多，當中包括：購入硬件、教師培訓、與家長溝通等等。」現時於英文、數學、科學等科目都有使用體感遊戲教學。

小二開始使用

除了不同科目的參與度高外，學校亦安排小二學生已開始使用不同的電子學習遊戲。「因應不同年級，我們會安排一些適合該年齡的遊戲，如：小二先做一些簡單的平面遊戲，到小五才會接觸立體，逐步學習。」程老師指出遊戲中特別有立體的原素，是因為香港學生在數字、速算等算術上成績優異，但相對通常在圖形的掌握上遇到困難，故利用遊戲上的立體圖形，希望令學生能更容易理解。



● 攝錄機能自動辨識學生，並自動加上立體卡通，日後可希望再配上動物的英文描述。

「玩」遊戲與「做」遊戲

除了讓學生玩遊戲外，學校亦會讓學生自行製作簡單的遊戲。「『玩』遊戲比較單向，我製作完讓學生玩，就只能確認到同學在我出的課題上無問題；但『做』遊戲就不同，學生須要了解遊戲的性質和對課程有深入的了解，才可以製作出遊戲。故此，『做』遊戲比單純『玩』能令學生學習更多。」除了有關學科和電腦知識外，製作遊戲亦令學生有更好的解難能力。



●現時電腦室內「清一色」使用華碩電腦，日後有望擴展至其他系統的平板電腦上。



●學生可以利用電腦，自行製作遊戲，並加上插圖，能激發起學生的學習興趣。

未來希望「多機一畫」

於港澳信義會小學的電腦學習室內，有約30部Asus平板電腦以及Kinect裝置。不過，校方仍希望突破硬件的限制，除Asus電腦外，發展一個iOS和Android都可以同時使用的應用程式。「現時，我們正與合作公司商討有關配套，並進行調整。我們不希望家長為學校的教學，特別添置一部不同牌子的平板電腦，故此開始這個計畫。」發展完成後，電子學習就不再限於電腦室內，普通的一個課室都可以進行。



●任職電腦科主任程志祥老師表示，新的學習模式經過一年多的準備，終得到校方、家長的支持。

用地標學立體 關晴天 小四

「學校比屋企多好多遊戲，又可以學習數學知識，同學們做了一個立體遊戲是利用紅館、中銀大樓等地標，做出不同立體形狀。老師話日後會留低製作完成的遊戲給其他同學玩。」



設計遊戲最開心 梁康宇 小四

「今個學期開始使用新電腦室，好開心可以用（電子）畫板自己設計遊戲，而我做了一個執水果門高分的遊戲，控制執不同水果就有不同的得分，覺得好有趣。」

